ДВЕНАДЦАТЬ ДРУЗЕЙ СЭМА

Эта зарисовка является прелюдией приключения «Deadlands: Крысолов». Однако её можно использовать и как самостоятельное произведение.

Игрокам предстоит взять на себя роли детей, планирующих сбежать из сиротского приюта, где с ними жестоко и несправедливо обращаются.

Стоит отметить, что в приключении «Deadlands: Крысолов» игроки возьмут на себя роли взрослых, которые расследуют исчезновение воспитанников из приюта. Однако если всем настолько понравится играть детей, то можно, опираясь на сценарий «Крысолова», дальше раскрывать судьбу сирот, в жизни которых вмешались взрослые, отправленные на их поиски.

ГЕРОИ ИСТОРИИ

В распоряжении игроков будет **12 типажей** детей. 13-ый — **Сэм** — лежачий больной, так что за него играть не очень-то интересно, но ведущий может от его лица подавать реплики и идеи. Отдай их всех под контроль игроков. Пусть каждый выберет себе по любимчику, от лица которого он обычно будет говорить, однако за действия всех остальных детей отвечают тоже игроки. Это их команда, их отряд.

Игроки могут поделить действующих лиц между собой, а могут решить брать на себя роли других детей по мере развития истории и иногда меняться ролями для удобства.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все дети — ***статисты***, поэтому игра за них может оказаться более сложной, напряжённой и драматичной, чем за опытных искателей приключений. Так как каждый ребёнок обладает изъяном ***юность***, то у них есть по одной *фишке* на персонажа (на всю зарисовку). У всех детей есть изъян ***верный друг***. Это значит, что они не бросят никого из своих товарищей в беде. ***При смерти*** — если кто-то из детей оказывается *при смерти*, то он не умирает, а становится лежачим больным, который не может самостоятельно перемещаться и совершать любые действия, кроме свободных, до конца зарисовки.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Уайтхорн (уровень страха 3)

Небольшой городок с населением примерно в сотню человек. Здесь даже нет своей церкви, есть лишь небольшой салун и одна лавка, которая призвана обеспечивать все нужды местных обитателей. Городок живёт за счёт лесопилки, и населяют его в основном лесорубы. На окраине возвышается мрачное здание приюта за высоким забором. Оно построено на средства **Арчибальда Сэндфорда** — толстосума и владельца многих лесопилок. Он открыл немало сиротских приютов и больниц для бедных в разных уголках Союза, вероятно, чтобы другие мешки с деньгами, а также мещане восхищались его щедростью и добродетельностью.

Приют Браунов

Заправляет заведением в Уайтхорне пожилая супружеская пара: благообразный лысеющий мужчина в поношенном костюме (**мистер Леопольд Браун**) и его чопорная супруга в строгом платье и собранными в пучок волосами (**миссис Элизабет Браун**).

Сэндфорд вкладывал довольно приличные деньги в приют в Уайтхорне, однако большая их часть оседала в кошельках смотрителей, а детям доставались лишь крохи. То ли Сэндфорд так наивен, что не замечает этой несправедливости, то ли на самом деле ему всё равно — лишь бы создавать видимость благотворительности.

Леопольд и Элизабет не учат своих подопечных ни грамоте, не счёту, ни даже слову Божьему, но заставляют своих воспитанников постарше работать от рассвета и до поздней ночи. Кто-то шьёт, кто-то вытачивает посуду из дерева на продажу, кто-то работает в саду. А самых маленьких и проворных хозяева отправляют в город на «промысел», чтобы они по мелочам воровали у приезжих. Можно из карманов, а лучше вообще из дилижансов. А чтобы у детей не было желания сбежать, Брауны запирают их друзей в сарае и обещают, что если кто с промысла не вернётся, то его друзьям придётся худо.

Избиение Сэма

Сохраняя внешнее благообразие на публику, смотрители приюта не чураются рукоприкладства и других наказаний. Буквально вчера Леопольд Браун избил одного из ребятишек — **Сэма** — до полусмерти, когда в приют обратилась некая дамочка с вопросом об украденной золотой штуковине со стрелкой. Эту вещицу как раз принёс Сэм. И он был жестоко наказан за то, что не замёл за собой следы должным образом. Надо сказать, что Брауны хоть и наказали Сэма, но приезжей дамочке не признались в том, что вещь у них, и оставили её себе. Должно быть, немалой цены предмет!

Брауны отказались вызывать врача, возможно, опасаясь чьих-либо подозрений. Ведь если Сэм умрёт, это будет лучше для их «бизнеса», чем если врач узнает, что того избили. Дети в приютах иногда умирают. Голод, недавно окончившаяся война — времена тяжёлые. А вот когда детей бьют, это привлекает куда больше внимания всяких сердобольных людей. Браунам, разумеется, совершенно не нужно, чтобы кто-то догадался о том, какие ужасы творятся в их приюте на самом деле.

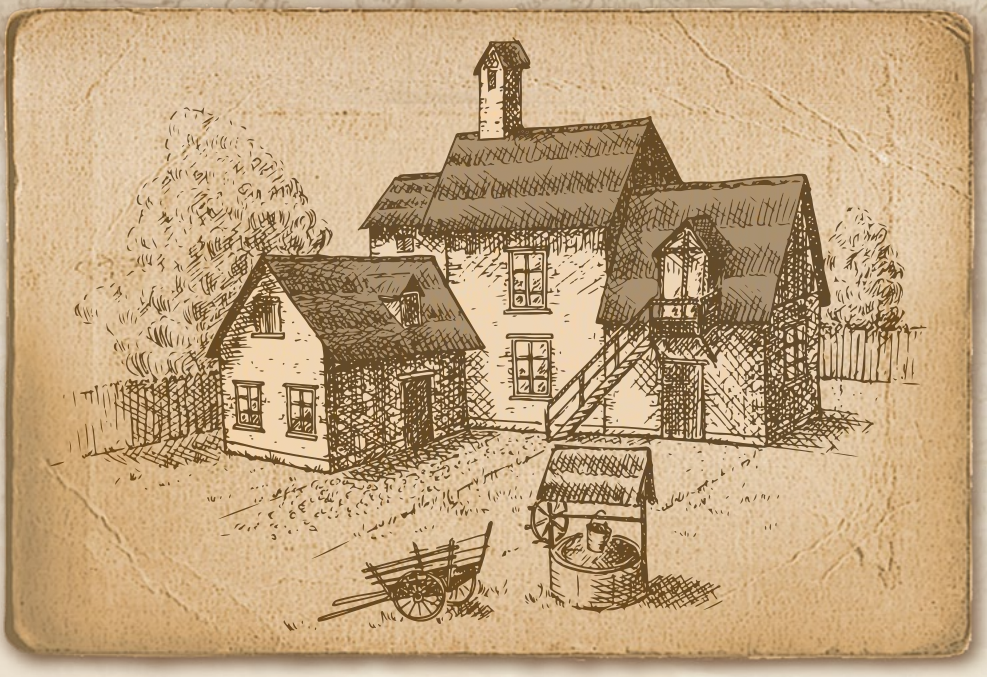
Когда остальные дети поняли, что никто не собирается лечить Сэма, они решились на отчаянный шаг — на побег. Дети прослышали, что где-то дальше за **Эштауном** (городом, находящимся часах в четырёх езды верхом) обосновалась какая-то чудесная женщина-врач, **доктор Линкс**, которая может исцелить от любого недуга. Об этом сейчас весь Уайтхорн говорит, и, учитывая рассказы о её добросердечности, она может оказаться единственный шансом для Сэма.

Горожане

Попытка убедить кого-либо из горожан помочь сбежать или хотя бы заставить их усомниться в безгрешности респектабельной семьи, владеющей приютом, приведёт только к тому, что горожанин отведёт ребёнка к Браунам и поведает о тех «гадостях», которые ребёнок нарассказывал. После этого следует неделя на сухом пайке и побои. Дети это уже знают.

Попрошайничество

Если дети в какой-то момент решат попрошайничать, стоит напомнить им, что они воспитанники приюта, а их опекуны — благочестивые и уважаемые люди. За попытки попрошайничества горожане приволокут детей на порку к Браунам. А те уж постараются сделать так, чтобы дети не забыли, что попрошайничество роняет престиж приюта.



ПОДГОТОВКА К ПОБЕГУ

Что делать с Браунами?

Детям придётся придумать, как сделать так, чтобы хозяева не подняли шум и не попытались их остановить.

Почему просто наброситься на Браунов, завалить их и связать — не лучшая идея? Брауны будут кричать, на крики сбежится полгорода им на помощь. Тогда побег уж точно не удастся, да и виноваты во всём в итоге окажутся дети.

Убийство

А учитывая, что Брауны чуть что хватаются за свои пушки, нужно тем более действовать осторожно. Дети ни разу не видели, чтобы Брауны пускали оружие в ход, однако, возможно, это от того, что никто из воспитанников не захотел проверять, решатся ли хозяева приюта на такой поступок. Также стоит отметить, что детям не свойственно убивать. Они, конечно, измучены, запуганы и озлоблены. Однако для них убить человека — это практически непосильное испытание. Если кто-то решится на этот поступок, он должен успешно пройти проверку *характера* (–8) и только после этого предпринять попытку убийства. Но даже если ребёнку удастся получит успех, нанося каждое ранение человеку, он должен проходить проверку *храбрости* (–6), при провале бросая всё и ударяясь в *панику* на d6 раундов. Так что убийство — не лучший способ решения проблемы.

Снотворное

Есть немалая вероятность, что герои придумают оригинальный способ уйти от внимания Браунов, и стоит поощрять их творчество. Если они предложат что-то, что ты изначально не предусмотрел, Маршал, не стоит тут же им отказывать. Подумай, как вплести их реше-

ние в историю, и говори «вряд ли у вас это получится», только если у тебя вообще нет идей, что с этим делать дальше.

Однако если им в голову ничего не придёт, то пусть кто-нибудь из героев пройдёт проверку *смекалки* и вспомнит, что в местной лавке продаётся **лауданум** — лекарство на основе опиума, которое может послужить прекрасным снотворным. Также они знают, что Брауны неизменно каждый вечер пьют чай, пользуясь своим любимым фарфоровым заварочным чайником. Детям сначала придётся либо стянуть *(проверка маскировки; +2, если кто-то из детей отвлекает лавочника разговорами)* лекарство из лавки, либо убедить лавочника дать в долг *(проверка убеждения (–2))*, либо купить эту субстанцию или обменять на что-то *(нужно добыть деньги ($2) или другой товар на обмен)*. Затем потребуется проверка *маскировки (+2, если кто-то будет отвлекать Браунов разговорами или как-то ещё)*, чтобы незаметно подлить лекарство в чай.

Однако если герои прибегнут к снотворному, то им придётся регулярно проходить проверку *маскировки*, если они захотят тихо пробраться мимо спящих и не разбудить их. Впрочем, дети могут аккуратно связать своих надзирателей и заткнуть им рты. Однако чтобы Брауны не проснулись раньше времени и не начали сопротивляться, потребуется успешная проверка *ловкости* при связывании каждого из них. В случае провала между детьми и хозяевами приюта может завязаться драка.

Оглушение

Если кто-то решит, что удар в голову не убьёт, но заставит Браунов замолчать, то сначала он должен пройти проверку *характера* (–4) — у ребёнка нет никакой уверенности в том, что это будет лишь *несмертельный урон*. Если он сумеет перебороть себя и всё-таки нападёт на кого-то из супругов, то в случае нанесения каждого уровня *усталости*, ребёнок должен пройти проверку *храбрости* (–4).

Обман

Есть ещё один вариант — тем или иным образом выпроводить Браунов из дома на какое-то время под каким-нибудь предлогом. Однако понадобятся очень веские аргументы и, вероятно, успешная проверка *убеждения*. Если Брауны покинут дом, то героям нужно успеть собрать вещички до возвращения хозяев.

Транспорт

У Браунов есть некоторое количество добра, которым детям было бы разумно разжиться перед дорогой. Тем более, что пешком далеко не убежишь, особенно, если придётся тащить на себе лежачего Сэма, которому явно не становиться лучше. У Браунов есть **телега** и **лошадь**.

Телега

При осмотре оказывается, что телега едва не разваливается и может просто не выдержать хоть сколько-нибудь длительное путешествие. Чтобы привести её в порядок, потребуются **доски** и **гвозди**. Гвозди можно украсть, купить, взять в долг в местной лавке *(см. приобретение лауданума выше. Коробка гвоздей стоит 50 центов)* или вытащить

из досок из местного сарая *(гвозди гнутые, чтобы их выпрямить потребуется проверка ремонта. В случае провала герой попадает себе инструментом по пальцам и наносит нелетальный урон 2d4, не взрывающийся)*. Доски в избытке можно оторвать от местного плохо сколоченного сарая *(проверка силы)* или купить *(5 долларов и объяснение лавочнику, зачем они нужны)*. Чтобы починить телегу, потребуется проверка *ремонта*.

Лошадь Пегги

Героям предстоит также утихомирить дурную и довольно-таки упрямую мохноногую лошадь **Пегги** *(проверка верховой езды; +2, если герои угощают её сахаром, яблоком или морковкой, украденной с кухни)*. В случае провала лошадь лягается, нанося d12+d6+3 урона, или кусается, нанося d12+3 урона *(что именно она делает, можно определить броском d6, если выпадает 1–3, она лягается; если 4–6 — кусается)*. Попытки утихомирить Пегги можно повторять вновь и вновь. Так как дети имеют опыт обращения с этой лошадью, то весь получаемый ими урон в этой сцене делится пополам и округляется в меньшую сторону.

Чтобы впрячь лошадь в телегу, понадобится ещё одна проверка *верховой езды*. В случае провала лошадь кусается или лягается, как описано выше *(однако, если на d6 выпадет 1 или 6, то лошадь лягает телегу, и придётся прибегнуть к ещё одной проверке ремонта, чтобы заменить пробитые копытом доски)*.

Параметры Пэгги указаны на стр. 8.

Носилки для Сэма

Для удобства перетаскивания Сэма дети могут смастерить **носилки** из подручных материалов. Это потребует проверки *ремонта*. Чтобы без последствий перенести больного в телегу на носилках, понадобятся два человека, которые должны совершить проверку *силы* с +2. Можно обойтись и без носилок, но тогда есть вероятность, что Сэм будет истошно вопить или потеряет сознание от болевого шока. И то, и другое — не лучший исход. К тому же на проверку *силы* в таком случае налагается штраф –2.

Провизия

Разобравшись с телегой и лошадью, герои, если захотят запастись едой, должны будут проникнуть в запертый погреб *(проверка взлома, чтобы вскрыть замок; проверка силы, чтобы его сломать; проверка внимания, чтобы найти ключ, спрятанный в жестяной коробочке на кухне)*. Далее им придётся перетаскать некоторое количество **мешков с припасами** и погрузить в телегу. Всего мешков семь (7). Каждый требует проверки *силы*. В случае провала ребёнок получает уровень *усталости*, который снимается часом отдыха. Оказавшись *при смерти*, ребёнок надрывается, не рассчитав свои силы, и не может совершать никаких действий *(кроме свободных)* до конца зарисовки, кроме как передвигаться на половину *шага*.

Не забывай, Маршал, что герои могут проходить *совместные проверки*. Ведь мешок не обязательно тащить в одиночку.

Герои могут решить таскать еду по чуть-чуть, не взваливая на себя мешки. Так тоже можно, хоть это и займёт их до глубокой ночи.

Деньги

Чтобы отыскать, где хозяева хранят ценности, потребуется проверка *внимания* *(успех — отыскали **золотую штуковину**, из-за которой пострадал Сэм; подъём — помимо штуковины обнаруживается ещё тайник с **$25**; два подъёма — помимо всего перечисленного обнаруживается тайник с **$100**)*. Эти проверки могут проходить разные персонажи, но каждую награду можно получить лишь по одному разу. Проверки не могут быть *совместными*. Часть этих денег, вероятно, уйдёт на лечение Сэма.

Оружие

Найти **карабин Спенсера** Элизабет и старое **одноствольное ружьё** Леопольда несложно, а вот ящик стола, в котором хранятся **патроны**, заперт. Чтобы его открыть, потребуется проверка *взлома*. Сила тут не поможет — стол добротный, массивный. Но если кто-то из героев

принесёт из подсобного помещения топор, он сможет расправиться с этим предметом мебели, совершив проверку *драки (стойкость стола 10, топор наносит сила +d6 урона)*. Однако можно вытянуть ключ из кармана хозяина. Для этого потребуется проверка *внимания (чтобы заметить ключ в кармане)*, проверка *маскировки (если хозяин спит)* и проверка *ловкости (чтобы аккуратно вытащить ключ, не разбудив его)*. Если хозяин связан, и никого не волнует, спит он или бодрствует, такие предосторожности не нужны. Если хозяина нет дома, то придётся прибегнуть к проверке *взлома* или *драки*, как описано выше.

Другие вещи

Ничто не мешает детям прихватить кухонные ножи, топор, лопату, лом и другие инструменты. А также **одеяла**. Пусть игроки сообщат тебе, что ещё их герои собираются взять с собой. Вероятно, придётся составить список, поскольку любой предмет может пригодиться в пути самым неожиданным образом.

ОТБЫТИЕ

Прощание с Уайтхорном

Уезжать героям придётся по темноте, потому что в противном случае горожане заметят, что все воспитанники приюта куда-то собрались, и обязательно что-нибудь заподозрят, а то ещё и бросятся вдогонку.

Кто-то из детей должен править лошадью. Чтобы Пегги **тронулась** в нужную сторону, потребуется проверка *вождения* (–2). В случае провала животное вместе с телегой ломанётся куда-нибудь не туда, возможно, на чужой огород. И это привлечёт внимание тех, кому телегой снесли забор или по чьему огороду проехались; придётся придумывать убедительную историю и пройти проверку *убеждения* (–2).

Чтобы всё-таки **выехать на дорогу**, потребуется ещё одна проверка *вождения*. Чем больше провалов, тем больше ущерба окружающей среде, и тем больше вероятность, что кто-нибудь из местных схватится за дробовик. Впрочем, стрелять будут скорее в воздух или мимо.

Однако если раздадутся выстрелы, то все дети должны пройти проверку *храбрости*. А тому, кто управляет телегой, придётся совершить ещё одну проверку *вождения*, чтобы лошадь не понесла. В случае провала, лошадь помчится с невероятной скоростью, и телега будет подскакивать на камнях и громыхать так, что покажется, что она вот-вот развалится. Детям придётся вновь пройти проверку *храбрости*. Какое-то время спустя лошадь успокоится, и можно будет наконец-то выехать на дорогу на Эштаун.

При провале любой из проверок *храбрости* в этой сцене персонаж цепенеет, и его начинает бить дрожь, ещё он получает уровень *усталости*, который пройдёт только через 4 часа отдыха.

Лес по дороге на Эштаун

Когда возница наконец-то справится с лошадью, и телега покатится по пыльной дороге в нужном направлении, окажется, что чем дальше дети удаляются от Уайтхорна, тем более

зловещим кажется лес, наполненный ночными звуками. Все ребятишки должны снова пройти проверку храбрости. Те, кто её провалят, начнут вздыхать и проситься обратно, потому что тут страшно. Чтобы успокоить каждого, потребуется проверка *убеждения* (*«хуже уже не будет»*), *запугивания* (*«когда вы вернётесь, Брауны вас убьют»*) или *провокации* (*«трусишка!»*). В случае провала кто-то из детей может соскочить с телеги и побежать обратно по дороге. Лучше бы его догнать и вернуть назад. Погоню тут устраивать совершенно не обязательно. Промчавшись несколько десятков футов, ребёнок одумается и побежит обратно к своим.

ВОЛКИ!

Когда дети успокоятся и поедут дальше, какое-то время ничего особенного происходить не будет. Они уже привыкли к зловещему скрипу деревьев, тревожным крикам ночных птиц и шелесту листьев. Но вскоре раздаётся звук, от которого кровь стынет в жилах. Где-то совсем близко завывает волк, ему вторит другой, третий… Дети должны пройти проверку *храбрости*.

Пегги встаёт на дыбы. *Волки* выходят на дорогу. Тому, кто правит телегой, придётся совершить проверку *вождения*, чтобы заставить лошадь бежать по дороге и не пересчитывать телегой деревья. В случае провала все, кто находятся в телеге, должны пройти проверку *ловкости*. Если кто-то её проваливает, он на опасном повороте выпадает из телеги и получает 2d6 урона.

Волки в первую очередь нападают на Пегги, и когда их становится слишком много, лошадь останавливается и начинает отбиваться. Поначалу на героев нападают 2d6 голодных волков. Маршал, передай лошадь под управление игроков. Ведь пока что это единственная *дикая карта* в бою.

К волкам, нападающим на лошадь да и на них самих, у детей меньше пиетета, чем к людям, так что проверку *характера* проходить не нужно. Пусть они используют то, что взяли с собой, чтобы сразиться с кровожадными хищниками.

Важно также отметить, что примерно половина волков будет нападать на лошадь, а другая — попробует забраться в телегу, чтобы сожрать как можно больше припасов. После первого удара, волк атакует напавшего на него. Если дети слишком легко дают отпор животным, пусть к волкам присоединится ещё 2d6 собратьев. Герои должны ощущать то близость победы, то глубину отчаяния. Не стесняйся насылать на детей ещё больше волков, если они вдруг показали себя отчаянными охотниками.

В какой-то момент герои слышат звуки губной гармошки. Вряд ли в пылу сражения они могут оценить всю красоту мелодии. Но, скорее всего, их радует, что волки перестают нападать на них и направляются дальше по дороге на звуки музыки, поджав хвосты. А потом мелодия обрывается, и раздаются выстрелы… Затем мир погружается в тишину.

Навстречу героям выходит высокий человек среднего сложения, с усталыми глазами и непримечательным, чуть походящим на крысиное лицом. На нём потертый коричневый пыльник и черный стетсон. Вокруг тульи его шляпы на тесемке закреплены крысиные черепа, и ещё один украшает боло на его шее. Незнакомец разводит руки в стороны и говорит:

— *Не бойтесь, друзья. Я приведу вас в лучшее место.*

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Если это была встреча на один раз, то ты, Маршал, можешь поздравить игроков с тем, что побег их героев удался, и все (или почти все) выжили.

Скажи игрокам, что это конец повествования о побеге, который завершился успешно, Сэм получит долгожданную медицинскую помощь тем или иным образом, а путешествие детей с Крысоловом — это совсем другая история.

Если предполагается продолжение игры за детей, то тебе, Маршал, предстоит продумать дальнейшие их приключения, возможно, опираясь на события «Крысолова».

Если это была прелюдия к «Крысолову», то самое время переходить непосредственно к приключению.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Горожанин Уайтхорна

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, знание (ремёсла) d8, драка d6, стрельба d4.
Защита: 5; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **выдержка:** 1.
Снаряжение: дробовики и патроны к ним.

Мистер Браун и миссис Браун

Используют параметры горожанина Уайтхорна со следующими изменениями:
Навыки: стрельба d6.
Изъяны: жадность, мстительность.
Черты: полезные связи (жители Уайтхорна).
Снаряжение мистера Брауна: три сигары, золотые часы, старое одноствольное ружьё в хорошем состоянии *(+$20 к цене за гравировку серебром по прикладу)*.
Снаряжение миссис Браун: золотые часы, серебряные очки, мундштук и сигаретки, карабин Спенсера.

Лошадь Пегги

Весь город знает историю, как знаменитый призовой конь Мститель сбежал в окрестностях Уайтхорна и успел найти себе кобылицу Фокси, прежде чем его поймали. Так и появилась Пегги, унаследовавшая многие черты своих родителей.

Её характер был столь норовист, что в итоге её от имени города подарил Браунам конюх Роджер Стивенс, и с тех пор в приюте не знают что с ней делать, поскольку продать официальный подарок нельзя. Сейчас единственная польза от неё — навоз для удобрения сада.
Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d10, храбрость d8.
Защита: 7; **стойкость:** 11 (1); **шаг:** 6 (d8); **выдержка:** 2.
Черты и изъяны: беспощадный, жестокий слуга смерти (учтено), стремительность.
Размер +3: стойкость +3 (уже учтено)

- **Толстая шкура:** броня +1 (уже учтено)
- **Дурной характер:** –2 к проверкам верховой езды при попытке ездить верхом
- **Брыканье:** урон сила+d6+1.
- **Укус:** урон сила+1

Волк обычный, голодный

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d6.
Защита: 5; **стойкость:** 4; **шаг:** 8 (d10).
Особенности:
Зубы: урон сила+d4+2 (урон не взрывается).

- **Вцепиться в горло:** в случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Размер –1:** это не очень крупное животное
- **Отчаянный:** первым делом волк нападает на лошадей, коров или пытается разграбить запасы еды. Людей он атакует, только если те напали на него.

ВОСПИТАННИКИ ПРИЮТА 1/5

Умник Сэм (персонаж ведущего)

Сэм — тощий мальчик лет восьми. Он при смерти и не может встать на ноги без помощи врача. Однако Сэм болтлив и крепок духом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: взлом d6, внимание d6, маскировка d6, уличное чутьё d4, храбрость d10, храбрость d8.

Защита: 2; **стойкость:** 4; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.

Изъяны: верный друг, длинный язык, неграмотность, юность.

Черты: талант к языкам.

Снаряжение: — .

Пройдоха Джонни

Джонни — темноволосый худенький мальчик лет девяти, который в своём нежном возрасте научился убедительно врать, притворяться и изворачиваться, за что и получил своё прозвище. Брауны частенько посылали его на «промысел».

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: взлом d6, внимание d6, маскировка d6, провокация d4, убеждение d8, уличное чутьё d4, храбрость d6.

Защита: 2; **стойкость:** 4; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 2.

Изъяны: верный друг, юность.

Черты: харизматичный.

Снаряжение: $0.5, моток медной проволоки.

Индеец Лесси

В жилах Лесси очевидно течёт индейская кровь, за что он и получил своё прозвище. Это рослый крепкий парень с густыми чёрными волосами и хмурым взглядом. Ему 11. Он с лёгкостью обращается с животными, как будто говорит с ними на одном языке. С людьми Лесси сходится сложнее.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, вождение d8, драка d4, маскировка d4, верховая езда d6, провокация d4, храбрость d6.

Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** –2.

Изъяны: верный друг, чужак, юность.

Черты: везение, везение+, верный зверь.

Снаряжение: 3 куска сахара, завёрнутые в кусок газеты.

ВОСПИТАННИКИ ПРИЮТА 2/5

Рыжий Энди

Энди — рыжеволосый веснушчатый парень с золотыми руками и добрым сердцем. Ему уже 13, и он готов брать на себя ответственность за жизни остальных.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: взлом d4, внимание d8, драка d6, ремонт d6, стрельба d4, убеждение d6, храбрость d6.

Защита: 5; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.

Изъяны: верный друг, герой, юность.

Черты: народный умелец.

Снаряжение: коробка с фальшивой Конфедеративной медалью «за отвагу» *(если во время побега Энди раскроет (придумает) тайну, связанную с этой медалью и подарит её кому-то, тот получит одну фишку; действует один раз)*, огарок свечи **.**

Буйвол Мэтти

Мэтти — крупный и плотно сбитый добродушный парень десяти лет. Однако если его по-настоящему разозлить, то может и врезать. Брауны, как правило, сваливают на него работу, требующую грубую силу.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, запугивание d6, метание d6, драка d8, убеждение d4, храбрость d6.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.

Изъяны: верный друг, неграмотность, юность.

Черты: бугай (уже учтено).

Снаряжение: — .

Планса Олли

Олли — белокурый голубоглазый ангелочек восьми лет, который ударяется в слёзы чаще остальных. Когда Браунам нужно показать ком-нибудь важному умильного сиротинушку, они тут же зовут Олли. Он умеет сразить практически любого взрослого своей трогательностью и манерой говорить комплименты. Хоть Брауны никогда не поднимают на него руку, он ненавидит их за то, что они используют его, чтобы прикрывать свои бесчинства в отношении остальных. Его чаще остальных запирают в сарае.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, метание d6, убеждение d8, храбрость d4.

Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** +2.

Изъяны: верный друг, юность.

Черты: привлекательность (уже учтено), пройдоха.

Снаряжение: свежее яблоко *(если съесть целиком, то равносильно часу отдыха для снятия уровня усталости).*

ВОСПИТАННИКИ ПРИЮТА 3/5

Красотка Энни

Энни — темноволосая хрупкая девочка с веснушками и шрамом на щеке, который она заработала, высказав Леопольду Брауну всё, что она о нём думает, и тем самым разозлив его. Ей десять лет. Она уже давно помышляет о побеге и верит, что можно прийти к лучшей жизни, приложив некоторые усилия.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, метание d6, провокация d8, убеждение d6, храбрость d6.
Защита: 5; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, уродство (уже учтено), юность.
Черты: смелость, привлекательность (уже учтено).
Снаряжение: катушка ниток с иголкой.

Мышка Дженни

Дженни — тихая русоволосая девочка девяти лет. Невероятно суеверная и не из храброго десятка. Однако её проницательности могут позавидовать именитые сыщики. Мало что ускользает от её внимания.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, выслеживание d6, метание d4, расследование d4, убеждение d4, храбрость d4.
Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, юность.
Черты: бдительность.
Снаряжение: увеличительное стекло с небольшой трещинкой.

Ехидна Кэтти

Кэтти — острая на язык темнокожая девочка одиннадцати лет. Она для каждого найдёт язвительное слово. Кэтти неплохо умеет обращаться с лошадьми и ценит их больше, чем иных людей. Они честнее. Даже злобная Пэгги много лучше Браунов и большинства горожан. Недавно к ней прибился щенок, которого она назвала Цербером, наслушавшись россказней Морти.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d8, вождение d6, выслеживание d6, драка d4, провокация d6, храбрость d4.
Защита: 4; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0
Изъяны: верный друг, чужак, юность.
Черты: привлекательность, укротитель.
Снаряжение: щенок (от черты укротитель) — маленький волчонок, мать которого околела с голоду.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d4. **Защита:** 4; **стойкость:** 3; **шаг:** 6.
Зубы: урон сила+1. **Размер –2, мелкий.**

ВОСПИТАННИКИ ПРИЮТА 4/5

Чертёнок Марти

Мартин — юркий лохматый мальчик девяти лет, который уверен в том, что может стянуть любую вещицу у кого угодно. Он не очень переживает по поводу того, что ему приходится воровать. Его скорее расстраивает, что нужно делиться с неблагодарными и жестокими хозяевами. А с друзьями Марти всегда готов поделиться. И у друзей он не крадёт. Драться Мартин не любит и всячески старается избежать ссор, которые могут закончиться рукоприкладством.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4.
Навыки: внимание d6, взлом d6, лазание d6, маскировка d8, убеждение d4, храбрость d6.
Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, пацифизм (крупный), юность.
Черты: вор.
Снаряжение: $0.25, патрон для карабина Спенсера.

Большая Медведица Бэтти

Бэтти — крупная рыжеволосая девица двенадцати лет, которую природа наделила большой силой. С ней опасаются драться даже самые известные городские задиры, после того как один из них пренебрежительно отозвался о Медведице и лишился сразу двух зубов. Она всегда вступается за слабых и за младших.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, метание d6, провокация d4, убеждение d4, храбрость d6.
Защита: 5; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, герой, неграмотность, юность.
Черты: тяжёлая рука, смелость.
Снаряжение: металлическая коробочка, наполненная до половины леденцами.

Ворона Белла

Белла — белокурая девочка одиннадцати лет, которая практически всегда уверена, что любая ситуация обернётся наихудшим образом, о чём всем постоянно сообщает. К сожалению для остальных, она зачастую оказывается права. И за то, что Белла всё время каркает, её и прозвали Вороной. Однако есть у неё талант. Она умеет и любит чинить и приводить в порядок вышедшие из строя вещи, а также мастерить новые.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, запугивание d6, метание d4, ремонт d6, убеждение d6, храбрость d4.
Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.
Изъяны: верный друг, крупная вредная привычка (предрекать беду), юность.
Черты: везение, запасливый.
Снаряжение: 3 булавки.

ВОСПИТАННИКИ ПРИЮТА 5/5

Мечтатель Морти

Морти — тощий темнокожий мальчик с курчавыми волосами. Когда Брауны послали Морти в качестве наказания проверять черепицу, они не знали, что крыша приюта станет его любимым местом. Несмотря на очевидную опасность постоянного пребывания на высоте, Морти обожает забираться на крышу для общения с голубями и воронами, а также ради обманчивого чувства свободы. Мечтателем его прозвали друзья за любовь рисовать на украденных салфетках и вырванных страницах блокнотов птиц и животных, забравшись на дерево и спрятавшись там от опекунами. А ещё он великолепно рассказывает разные страшные и героические истории из прошлого, а также умеет подбодрить товарищей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, вождение d6, знание (байки и легенды) d4, знание (ремесло — художник) d6, лазание d6, маскировка d6, метание d6, убеждение d8.

Защита: 2; **стойкость:** 4; **шаг:** 6; **выдержка:** 1; **харизма:** 0.

Изъяны: верный друг, мелкая дурная привычка (впадает в задумчивость в самый неподходящий момент), юность.

Черты: сказитель, слова утешения *(может снять эффект провала проверки храбрости у товарища, сказав что-нибудь ободряющее или успокаивающее. Для этого требуется проверка убеждения (–2). Для каждого напуганного требуется отдельная проверка. Не работает в случае сердечного приступа).*

Снаряжение: карандаш, листки из блокнота.

Автор: Анастасия «Хима» Гастева.
Дополнительные материалы: Александр Ермаков.
Редактор: Александр Ермаков.

Арт-директор: Аарон Эйсивидо.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Джоэл Кинстл, Майк Чейни, Александр Ермаков.
Иллюстрации: Игорь Есаулов, shutterstock.com.
Вёрстка: Александр Ермаков.

Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.
Правила Savage Worlds: Шейн Лэси Хенсли.

Благодарности: Глебу Игумнову за поддержку нашего первого краудфандинг-проекта и описание персонаже Крысолова, которому посвящается эта зарисовки и последующее приключение.

© Studio 101, 2016. mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Deadlands™ by Great White Games. Used with permission, all rights reserved.